©SOFTMAX CO.,LTD.©BANPRESTO 2004,2006

キム・ヒョンテ

KOREAN illustration

©SOFTMAX CO.,LTD.©BANPRESTO 2004,2006

©SOFTMAX CO.,LTD.©BANPRESTO 2

生まれた年、国を教えて下さい。

一九七八年、韓国ソウルで生まれました。

初めてした絵の仕事は何ですか?

最初はコミックス関係の仕事でした。公募展で入選したのがきっかけで漫画の連載を準備していたのですが、結局ゲームイラストの方に転向しました。きちんとリリースされたゲームの中でデビュー作を言えば、サブイラストレーションを担当した「TEMPEST」です。九七~九八年のことでした。メインイラストレーターとしてのデビュー作は、「創世記伝3(THE WAR OF GENESIS 3)」、ゲームクリエイターとしてのデビュー作は、「マクナカルタ」のPC版でした。

今、あなたがしている仕事は何ですか?

今までやってきたコンシューマーゲームの制作をしばらく中断し、新しい分野で新しいスタイルのゲームを企画中です。近いうちに発表できるんじゃないかと思います。その他に、個別でイラストの仕事もやっています。

絵を描く使用ソフトを教えて下さい。

ソフトは普通の物を使ってます。Photoshop CS、Painter 9(この間までの6.1を使っていましたが、PCのスペックが上がったので、残念ながらお別れしました)と一緒に3ds max 7も使っています。

好きなクリエイターは誰ですか?

イラストレーターでは、イ・スルギ、Lee Gunwoo(opon)、イ・サンボンさんなど韓国の方々、また最近は吉田明彦さんとか、野村哲也さんなど日本のゲームクリエイターの方々も好きです。その他にもずっと前から、韓国、日本の様々なイラストレーター(プロ、アマ問わず)の方の作品を楽しく拝見させてもらっています。

どんなモチーフやイメージの絵を描くのが好きですか?

人の感情にダイレクトに触れるような、ペーソスを盛りこんだ絵を描くのが好きです。でもゲームのクリエイターとして仕事をする時には、あまりそのような表現ができる機会が無いので、実はあまり描けていません。

©SOFTMAX CO.,LTD ©BANPRESTO 2004,2006

©SOFTMAX CO.,LTD.©BANPRESTO 2004,2006

――ご自分の絵が日本で人気がある理由をどう考えていますか?

私自身、日本で人気のあるタイプの絵が好きだからではないかと思います。コレクションのように全部取りそろえて見ることはできませんが、斬新な作家の作品は、初期の段階から注意深く、そして楽しく拝見しています。そこで受けた印象を、私の好きな表現と融合させて、相乗効果が生まれるように努力しているので、そんなところが受け入れられたのではないかと思います。

女性のイラストは、胸元や足など、非常にエロティックな表現が含まれています。女性をエロティックに描くコツがありましたら教えてください。

胸元や足などは「シンプルでダイレクトに」表現する、というのが私の手法です。それ以外の部分には直接的な表現があまり多くないので、結果としてエロティックに見えるのではないでしょうか。

肌の光沢の強調について。この表現をしようと思ったきっかけ、そしてこれによって生まれる効果をどう考えていますか?

「しっとりした感じを出す魅力的な表現」という目標に対する、自分なりの答えだったと思います。やはり人物の魅力を引き立てる要素として、肌のハリや、ふくらんでいるところなど、メリハリのある表現というのは重要です。そういった表現を強調するひとつの描写法として、肌の光沢の強調は効果的だと思いました。ただ、最近はむしろその手法にリスクを感じてはいます…。

ゆがみやねじれのある人物ポーズを描きますが、どういうきっかけで思い付きましたか? そのポーズは描くのが難しそうですが、作画の際に気を付けることは?

絵というのは2Dですから、3Dの現実にくらべたら圧倒的に、空間を感じるには物足りない部分が多いですよね。だからこそ、もっと空間や距離を感じられる表現方法として「ゆがみ」や「ねじれ」を活用しているのです。私の絵は、人体と構図をそのまま合わせて描くだけでは、単純になってしまう場合が多かったんです。なので、ポーズと構図を誇張してラフを描いた後、もう一度そのポーズと構図にさらなるディストーションをかけます。それによって失う部分も確かにありますが、絵はよりダイナミックになると思います。どんな部分が、自分の絵のアイデンティティになるのかを考えて作画することが大切だと思います。

将来、どのようなプロジェクトをしたいと思いますか?

みんなの力によって、私自身のアイデンティティが発揮できるような、明確な個性を持ちながらも統一感のある作品を作るのが目標です。

ウェブサイトがあれば教えてください。

ウェブサイトはありません。

©SOFTMAX CO.,LTD.©BANPRESTO 2004,2006

©SOFTMAX CO.,LTD.©BANPRESTO 2004,2006

『マグナカルタ PlayStation 2 the Best』

●二〇〇四年に発売された、大ヒットゲーム「マグナカルタ」が年PlayStation 2 the Bestとして発売されている。奥義覚醒（おさめる）RPGと壮大なドラマが見所。また、続編となる「マグナカルタ2」も制作中。次世代機Xbox360専用ソフトとして、二〇〇七年発売予定！

発売元：株式会社バンプレスト
企画開発：SOFTMAX CO.,LTD.(Korea)
発売日：好評発売中
機種：PlayStation 2
ジャンル：奥義覚醒（おさめる）RPG
価格：三八〇〇円（税込）
CERO対象年齢：全年齢

『マグナカルタ ポータブル』

●キム・ヒョンテのキャラクターデザインと、独自のゲームシステムで話題になった「マグナカルタ」がPSPで登場。より一層キャラクターの魅力を堪能できる新設・改良したシステムやキム・ヒョンテのイラストを鑑賞できる「ギャラリーモード」にも注目。

発売元：株式会社バンプレスト
企画開発：SOFTMAX CO.,LTD.(Korea)
発売日：好評発売中
機種：PSP©（プレイステーション・ポータブル）
ジャンル：奥義覚醒（おさめる）RPG
価格：五〇四〇円（税込）
プレイ人数：一人
CERO対象年齢：十二歳以上

Korean Illustration Chapter 01 ~ Hyung-Tae Kim has been brought to you by:

The Rabbit Reich

Supplier
funny_bunny

Scanners
funny_bunny, nde,
prettyprophet, Kawaii Pattycakes,
Lavie Rhap, Booberella

Editors
funny_bunny, honey_bunny,
prettyprophet, nde, Killer Ink,
Peking Duck

funny_bunny:
Oooo, I want Kim's Act III: Scene 8

prettyprophet:
Magna Carta is total shit and not even Hyung-Tae Kim can save it. What the hell were you thinking, Atlus??

honey_bunny:
I don't think we should have gone 600dpi. I say this mainly because I'd rather not be the one that scans.

nde:
I wonder if Magna Carta PSP will be localized

Lavie Rhap:
I wish we hadn't done this chapter. It's all old material that can be easily found

Killer Ink:
Eh, I'm not that interested in Asian artists. Kim's dynamic and colourful, so I'll give him kudos for that

Kawaii Pattycakes:
You guys are talking silly, Magna Carta is THUMBS UP!

Booberella:
His boys and girls have such cute eyes.

Peking Duck:
I seriously like Magna Carta. But I played the PC one first and both were in Korean. Still haven't gotten to the PSP version though.

The Rabbit Reich: Introductions, Part II

Killer Ink
"I probably have the most PS experience but I don't think I'll ever help. For free, that is."

Barbarossa
"I DONT NEED ANY INTRODUCTION PLEBS"

Booberella
"Awww, you guys used me for the password. That's so sweet."
[Lavie Rhap attempted to speak but was shushed by the interviewer, as she had already had an intro.]
"I like my boobs too."

-_-
"fucking lol"

Mori
[subject was reading Carnage and Culture: Landmark Battles in the Rise of Western Power and ignoring the interviewer as he sniffed her hair.]

Whopper
"I guess I have a French accent or something because I've been given the title of 'the French'."
Trojan
"He says pizza like PISA."
Whopper
"Pisa's not French, it's Italian. Which is what I am, hence the name."
Trojan
"Dig this, [Whopper] works at Burger King. Talk about hilarious fate, man."

HERZOG
"Werner Herzog. What a man."

Crunchy
(formerly known as Chokechain)
"I wish I learned kung fu from my mom. then maybe I can actually dodge when she goes kung fu on me"

puffismagix
"Dude."
[subject began laughing for several minutes, pointing at the interviewer's face. Nate-Dawg spoke, but since he didn't wish for that to be his introduction, it will remain unprinted.]

Q'ute
"Heh, I'm really quite hideous. But the whole being cheap thing is completely true. I even unplug the clock at night. Don't need to tell time when you're asleep! actually I stole that off 'Everybody Hates Chris'."

Tenki
"SUIKODEN VI ON WII??? HELLZ YEA"
[subject discussed why the Suikoden series is one of the top five RPG series of all time at length.]
"I'd even say it's better than megaten and Nippon Ichi - but then you guys would kill me."

zizzle
[subject was sleeping and did not notice La_Creme and edthefucker drawing clitoris on his face.]

Nate-Dawg
"Ok, one - [puffismagix] was laughing at your hair. Two - I am so fucking white it's not funny. I hate Nate Dogg. But I like Ludacris. I think it's the name. Rolls off your tongue, into your heart."

knein
"man. I gotta go take a piss. brb. <3"
[interviewer comments that this would make a decent intro]
"hmm... you're right. I didnt wash my hands"